

**KREATIVITAS MAHASISWA PENDIDIKAN SENI RUPA
ANGKATAN 2015 DALAM MEMBUAT DESAIN BATIK
*CREATIVITY OF ART STUDENT OF CLASS OF 2015 IN MAKING BATIK DESIGN***

Rahman arif. Dibimbing oleh Tangsi dan Hasnawati, Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas
Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kreativitas dan kendala mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar dalam membuat desain batik. Jenis penelitian ini termasuk penelitian evaluatif pada taraf deskriptif kualitatif yang menjelaskan tentang kreativitas mahasiswa dalam membuat desain batik dan kendala yang dihadapinya. Variabel dalam penelitian ini adalah (1) Kreativitas Mahasiswa Pendidikan Seni Rupa dalam membuat desain batik, (2) Kendala yang dihadapi oleh mahasiswa Pendidikan Seni Rupa dalam membuat desain batik. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah Tes, Observasi, Dokumentasi, Angket, dan Wawancara. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dengan model interaktif dari Miles dan Huberman yang terdiri atas empat langkah yaitu: (1) Pengumpulan data, (2) Redaksi data, (3) Penyajian data, (4) Verifikasi dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas mahasiswa angkatan 2015 dalam membuat desain batik di Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar adalah rendah dilihat dari nilai akhir dengan rata-rata yang diperoleh 69,14. Nilai rata-rata yang diperoleh pada setiap aspek yaitu, aspek orisinalitas desain 70,07, aspek komposisi 70,14, aspek keunikan gagasan 68,37, dan aspek artistik 68,00. Kendala yang dihadapi oleh mahasiswa dalam membuat desain batik dipengaruhi oleh dua faktor, Faktor internal (1) sebanyak 29 orang (64,44%) membutuhkan referensi sebagai acuan untuk membuat desain batik, (2) sebanyak 17 orang (37,77%) membutuhkan alat bantu berupa mistar pola untuk mempermudah proses pembuatan desain batik, (3) Mahasiswa dalam keadaan capek mengikuti tes membuat desain batik, (4) Kurangnya wawasan tentang batik dan terbatasnya waktu yang diberikan kepada mahasiswa saat tes membuat desain batik, (5) Bukan tugas mata kuliah sehingga mahasiswa tidak serius saat membuat desain batik. Faktor eksternal meliputi: (1) Sebanyak 24 orang (53,33%) membutuhkan ruangan praktik membatik yang memadai, (2) Tidak ada dosen pengampuh saat penelitian membuat desain batik dilaksanakan, (3) Tes dilakukan diluar jam kuliah.

Kata Kunci: Kreativitas, mahasiswa, desain, batik

Abstract

This study aims to describe the creativity and constraints of students of the Faculty of Arts and Design Studies Program of Faculty of Art University of Makassar in making batik design. This type of research includes evaluative research on the qualitative descriptive level that explains about

the creativity of students in making batik design and constraints faced. Variables in this research are (1) Student Creativity of Art Education in making batik design, (2) obstacle faced by student of Art Education in making batik design. Data collection techniques in this study are Tests, Observation, Documentation, Questionnaire, and Interview. Data analysis technique used is descriptive qualitative analysis with interactive model from Miles and Huberman which consist of four steps: (1) data collection, (2) data editor, (3) Data presentation, (4) Verification and drawing conclusion. The results showed that the creativity of students in class of 2015 in making batik design in the Faculty of Arts and Design Faculty of Arts Education Study Program of Makassar State University is low seen from the final value with the average obtained 69.14. The average value obtained in each aspect is the design originality aspect 70,07, the composition aspect 70,14, the uniqueness aspect 68,37, and artistic aspect 68,00. Constraints faced by students in making batik design influenced by two factors, internal factors (1) as many as 29 people (64.44%) need reference as a reference to make batik design, (2) as many as 17 people (37.77%) require (4) Lack of insight about batik and limited time given to the students during the test to make batik design, (5) Not the duty to make batik design, courses so that students are not serious when making batik design. External factors include: (1) A total of 24 people (53.33%) need adequate batik practice room, (2) No lecturer at the time of the research to make batik design, (3) The test is done outside the class hour.

Keyword: Creativity, students, design, batik

PENDAHULUAN

Fakultas Seni dan Desain merupakan salah satu fakultas yang terdapat dalam naungan Universitas Negeri Makassar yang khusus mendidik dan mencetak tenaga pendidik yang memiliki kecakapan (*skill*) atau kemahiran khusus dibidang seni dan desain. Dalam kaitannya dengan tugas utama Fakultas Seni dan Desain ini, maka mahasiswa yang mengambil program studi tersebut akan berhadapan dengan sebuah tuntutan untuk mengetahui, menguasai serta trampil dalam mengembangkan kemampuan secara teoritis maupun praktik dalam bidangnya masing-masing seperti, Sendratasik, Desain Komunikasi Visual (DKV), Seni Tari, dan Seni Rupa.

Salah satu upaya manusia untuk memudahkan pekerjaan sehari-hari dapat diwujudkan dalam bentuk karya seni. Karya seni pada hakikatnya hanya dapat diciptakan oleh orang-orang yang memiliki wawasan dan dasar-dasar pengetahuan yang cukup memadai dalam bidang seni.

Kendati mutu dari suatu karya seni pada dasarnya ditentukan oleh pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang, namun dalam proses penciptaan karya seni tidak hanya dibutuhkan wawasan dalam berkarya, tetapi dibutuhkan pula kreatifitas dalam diri seseorang. Proses untuk memperoleh inspirasi dan kreativitas berkesenian sukar untuk dipaparkan secara sempurna, sebab inspirasi dan kreativitas dapat saja muncul kapanpun, dimanapun dan dengan cara yang berbeda-beda.

Karya seni sebagai hasil budaya masyarakat Indonesia saat ini cukup beragam. Terbukti dengan makin meningkatnya usaha-usaha kecil yang didirikan oleh masyarakat baik dalam bentuk usaha rumah tangga atau *home industry* maupun dalam bentuk usaha skala besar. Masyarakat Indonesia saat ini cukup jeli dalam melihat potensi alam yang ada di sekitarnya. Terlebih lagi saat ini banyak program-program pelatihan yang diadakan oleh pemerintah agar masyarakat dapat memberdayakan sumber daya alam yang ada

disekitarnya, sehingga masyarakat Indonesia menjadi masyarakat yang produktif dan kreatif serta dapat menghasilkan karya kerajinan dengan nilai ekonomi yang sangat tinggi.

Dari sekian banyak kampus yang ada di Indonesia terkhusus pada bagian Indonesia timur, kampus UNM dengan Prodi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain merupakan salah satu kampus penghasil tenaga guru seni yang mumpuni. Dalam Prodi Pendidikan Seni Rupa di sajikan beberapa mata kuliah praktik diantaranya, Mata kuliah kriya tekstil (batik) yang diajarkan di Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar bukanlah mata kuliah yang gampang dan bermodalkan *skill* itu sendiri. Tapi sebelum ke proses praktik membatik alangkah bagusnya mahasiswa perlu mengetahui lebih dalam tentang tekstil.

Sejarah tekstil merupakan sejarah peradapan manusia sejak zaman *Neolithicum*. Tekstil atau kain merupakan keperluan hidup tiga serangkai di samping makanan dan perumahan. Melalui rupa tekstil terungkaplah latar belakang gambaran suka duka, kemahiran berseni, kemampuan bertukang, adat istiadat serta susunan alam lingkungan suatu masyarakat. Selain itu, nilai gubahan tekstil menunjukkan tingkat sosial melalui susunan warna dan ragam hias serta kehalusan bahan yang ditenun, Batik tidak hanya sebuah proses melainkan mengandung suatu makna, perlambang hidup yang tertuang dalam ragam hias. Berbobot seloka yang mistik atau magis. Batik dapat didekati melalui sosiologi seni, desainnya menawarkan suatu “riwayat” yang tersembunyi dibalik ragam hiasnya, karena setiap zaman menuntut perubahan serta memberikan bekas yang patut di pantulkan keatas kain. Pengubah batik adalah

pendesain tekstil alami perekam setia sejarah masanya (Sanento Yuliman, 1983: 44- 45).

Seni membuat batik merupakan keahlian yang secara turun-temurun dikembangkan oleh masyarakat Indonesia yang merupakan salah satu sumber penghidupan serta lapangan kerja sebagai masyarakat Indonesia, dan juga merupakan bentuk ekspresi para pembuat batik.

Dalam membuat batik harus menggunakan teknik-teknik khusus. Hal ini memerlukan keterampilan dan kreativitas tertentu dalam proses pembuatannya. Membuat batik berbeda dengan kerajinan kayu, logam dan kerajinan lainnya. Proses pembuatan batik adalah rangkaian proses yang panjang dan di dalamnya terdapat tahapan-tahapan. Tahapan pembuatan batik saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya. Apabila proses awal yang dikerjakan dengan baik maka akan menghasilkan produk yang baik pula. Demikian sebaliknya, kesalahan di tahapan awal akan menghasilkan produk yang kurang baik pula. Artinya seorang pembuat batik dituntut harus menguasai teknik atau proses pembuatan batik dan keterampilan yang cukup. Selain itu juga harus kreatif agar mampu membuat batik yang kreatif-inovatif.

Program Studi Pendidikan Seni Rupa merupakan Program Studi yang menyajikan mata kuliah teori dan praktik. Dari sejumlah mata kuliah bidang studi yang disajikan salah satu diantaranya adalah mata kuliah seni kriya tekstil. Mata kuliah tekstil sebagai mata kuliah yang wajib diprogram oleh setiap mahasiswa pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar untuk kurikulum 2014. Mata kuliah inilah yang wajib ditempuh oleh mahasiswa mulai angkatan 2014 sampai angkatan 2016. Berdasarkan keadaan inilah timbul motivasi

bagi penulis untuk melakukan penelitian guna mengetahui sejauh mana kreativitas membuat desain batik Mahasiswa Angkatan 2015 Program Studi Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar

RUMUSAN MASALAH

1. Maka dalam penelitian ini rumusan masalah yang hendak diselesaikan adalah: Bagaimana kreativitas mahasiswa angkatan 2015 Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar dalam membuat desain batik?
2. Kendala apakah yang dihadapi oleh mahasiswa angkatan 2015 Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar dalam membuat desain batik?

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini Untuk

1. mendeskripsikan kemampuan kreativitas mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar dalam membuat desain batik.
2. Untuk mendeskripsikan kendala yang dihadapi oleh mahasiswa angkatan 2015 Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar dalam membuat desain batik.

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bermanfaat sebagai bahan informasi untuk dijadikan pertimbangan bagi mahasiswa dalam meningkatkan kegiatan pembelajaran pendidikan seni rupa.

2. Memberikan informasi kepada mahasiswa tentang kreativitas mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar dalam membuat desain batik.
3. Sebagai bahan informasi ilmiah bagi para peneliti lain yang mengkaji masalah yang relevan dengan penelitian ini.

KREATIVITAS

Salah satu masalah dalam meneliti, mengidentifikasi dan mengembangkan kreativitas adalah bahwa banyaknya definisi tentang kreativitas, tetapi tidak ada satupun definisi yang dapat diterima secara universal. Oleh karena itu, kreativitas dapat ditinjau dari berbagai aspek, yang berkaitan tetapi penekanannya berbeda-beda. Rhodes (dalam Munandar, 1997) dalam menganalisis lebih

dari 40 definisi tentang kreativitas menyimpulkan bahwa pada umumnya kreativitas dirumuskan dalam istilah pribadi (*person*), proses dan produk. Kreativitas dapat pula ditinjau dari kondisi pribadi dan lingkungan yang mendorongnya (*press*) individu ke perilaku kreatif. Rhodes menyebut keempat jenis definisi tentang kreativitas sebagai "*Four P of Creativity: Person, process, press, product*". Sebagian besar definisi kreativitas berfokus pada salah satu dari empat P atau kombinasinya. Keempat ini saling berkaitan: pribadi kreatif yang melibatkan diri dalam proses kreatif, dan dengan dukungan dari dorongan (*press*) dari lingkungan, menghasilkan produk kreatif.

Torrance (1988) yang memilih definisi proses tentang kreativitas menjelaskan hubungan antara keempat tersebut sebagai berikut dengan berfokus pada proses kreatif, dapat dinyatakan jenis

pribadi bagaimanakah yang akan berhasil dalam proses tersebut, lingkungan

bagaimanakah yang akan memudahkan proses kreatif, dan pribadi bagaimanakah yang dihasilkan dari proses kreatif.

Pada hakikatnya, pengertian kreativitas berhubungan dengan penemuan sesuatu, menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan yang telah ada, ini sesuai dengan perumusan kreativitas secara tradisional. JJ. Rowlinson (dalam Bastomi, 1983: 31) menjelaskan bahwa kreativitas adalah “kemampuan yang menakjubkan untuk memahami dua kenyataan yang saling berbeda tanpa keluar dari bidang pengalamannya dan menemukan cahaya terang dengan membanding-bandingkannya”. Moreno (dalam Slameto, 2003: 146) yaitu paling penting dalam kreativitas bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas itu merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya. Pendapat lain dikemukakan oleh Wahid, yakni “Kreativitas adalah daya yang mendorong manusia sehingga dapat menciptakan sesuatu yang baru, sesuatu yang lain daripada yang lain dalam arti belum ada samanya”. (Wahid, 1995: 5)

Salah satu konsep yang sangat penting dalam bidang kreativitas adalah hubungan antara kreativitas dan aktualisasi diri, menurut psikolog humanistik Clark Moustakes (dalam Munandar, 2002:24) menyatakan bahwa “kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain”.

Munandar (2002: 39) menyatakan

bahwa:

Kreatif dalam perkembangannya dapat menghadapi problem-problem yang mampu memikirkan bentuk dan cara terbaru yang akan terjadi kedepannya dengan mengubah cara- cara lama yang akan tenggelam dalam persaingan, perkembangannya sangat terikat dengan empat aspek, yaitu aspek pribadi, pendorong, proses, dan produk.

Dari pendapat tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah menciptakan suatu hal yang memberikan sebuah gagasan-gagasan baru dan berpengaruh terhadap orang banyak.

JJ. Rowlinson (dalam Bastomi, 1983: 31) menjelaskan bahwa kreativitas adalah kemampuan yang menakjubkan untuk memahami dua kenyataan yang saling berbeda tanpa keluar dari bidang pengalamannya dan menemukan cahaya terang dengan membanding-bandingkannya.

Dari pendapat tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah menciptakan suatu hal yang memberikan sebuah gagasan-gagasan baru dan berpengaruh terhadap orang banyak.

a. Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas

Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas menurut Rogers (dalam Munandar, 2002: 49) adalah:

1) Faktor internal

Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri individu yang dapat mempengaruhi kreativitas, diantaranya:

1. Keterbukaan terhadap pengalaman dan bangsa dari luar atau dalam

menerima segala sumber informasi dari pengalaman hidupnya sendiri dengan menerima apa adanya, tanpa ada usaha pertahanan, tanpa kekakuan terhadap pengalaman-pengalaman tersebut. Dengan demikian individu kreatif adalah individu yang mampu menerima perbedaan.

2. Evaluasi Internal, yaitu kemampuan individu dalam menilai produk yang dihasilkan seseorang ditentukan oleh dirinya sendiri, bukan karena kritik dan pujian dari orang lain. Walaupun demikian individu tidak tertutup dari kemungkinan masukan dan kritikan orang lain.
3. Kemampuan untuk bermain dan mengadakan eksplorasi terhadap unsur-unsur, bentuk-bentuk, konsep atau membentuk kombinasi baru dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya.

2) Faktor eksternal (lingkungan)

Lingkungan membawa dampak yang begitu besar dalam kehidupan seseorang. Kreativitas yang dihasilkan selalu dipengaruhi oleh kondisi lingkungan sekitar. Oleh karena itu lingkungan kreatif akan selalu tercipta jika berada dalam suatu kondisi yang dapat membangun lahirnya kreativitas itu sendiri. Paling tidak terdapat empat kondisi yang dapat menciptakan lingkungan kreatif, yaitu:

1. Harus berada pada tempat yang benar, dimana lingkungan tempat seseorang hidup, tumbuh, dan berkembang memegang peranan penting dengan tiga alasan mendasar: *pertama*, posisi yang memungkinkan untuk mengakses kawasan pekerjaan yang menghasilkan produk kreativitas. *Kedua*, stimulasi sesuatu yang baru belum terdistribusikan. Lingkungan

tertentu memiliki kepadatan interaksi yang besar dan menyediakan modal kebahagiaan serta sekumpulan ide yang menarik untuk dikelola kedalam suatu bentuk aktivitas yang kreatif. *Ketiga*, akses menuju bidang pekerjaan yang belum terdistribusikan

2. Terciptanya kondisi lingkungan inspiratif. Artinya, orang kreatif akan mampu mengembangkan kreativitas dengan baik jika kondisi lingkungan dapat memberikan inspirasi baru yang berharga untuk menumbuhkan keinginan untuk menghasilkan suatu karya nyata dalam kehidupan.
3. Menciptakan lingkungan yang kreatif. Jika menghadapi lingkungan yang mungkin tidak kondusif untuk terbangunnya suatu kegiatan kreatif, maka orang yang kreatif harus menciptakan suatu lingkungan yang memungkinkan terciptanya pola kerja yang memancing kreativitas.
4. Mengolah kegiatan. Orang yang kreatif adalah orang yang selalu membuat kegiatan secara terprogram untuk menghasilkan suatu karya atau setidaknya memberi contoh kepada pihak yang lain untuk berfikir dan berbuat secara terprogram dan terencana.

DESAIN

a. Pengertian desain

Pada saat ini, setidaknya terdapat dua macam penulisan kata “desain” dalam bahasa Indonesia, yaitu: “desain” dan “disain”. Di beberapa kota di Indonesia seperti Bandung, Surabaya, Semarang, dan lain-lain menuliskannya dengan huruf “e” yaitu: desain, sementara di kota lainnya

menerapkan penulisan: disain (memakai huruf „i“). Kedua cara penulisan tersebut kesemuanya benar.

Untuk memudahkan pemahaman pengertian kata desain maka kata tersebut akan dibahas dari dua arah, yaitu; (1) Kata desain berasal dari kata *design* (Bahasa Inggris) yang mengambil pula dari kata *designare* (Bahasa Latin). Dalam bahasa Inggris, kata *design* dapat berarti; potongan, bentuk, model, pola, konstruksi, mode dan tujuan. (2) Dalam bahasa Indonesia kata desain dapat pula diartikan rencana, yaitu rencana yang akan dalam menghasilkan sesuatu, baik berupa barang maupun berupa kegiatan tertentu. Sedangkan orang yang membuat desain biasanya disebut *designer* atau pendesain (Kallo, 1991).

Desain adalah suatu susunan garis, warna, ruang dan tekstur berdasarkan prinsip prinsip tertentu untuk diterapkan dalam menghasilkan suatu barang jadi (sesuai kebutuhan seni rupa). Misalnya desain vas bunga yang terbuat dari tanah liat dapat berarti itu adalah gambar rencana vas bunga (Kallo,1991).

b. Manfaat desain

Desain memiliki manfaat yang cukup banyak dalam kehidupan manusia, selain mempermudah dan mempertinggi mutu dalam menghasilkan sesuatu benda jadi, desain juga bermanfaat sebagai berikut.

1) Untuk memenuhi kebutuhan material manusia

Pada umumnya barang barang kebutuhan sehari hari manusia terutama barang barang pakai yang proses penciptaannya melalui desain yang baik ternyata memenuhi fungsinya di samping itu indah dipandang mata.

2) Untuk memenuhi kebutuhan kejiwaan manusia

Melalui kegiatan praktek atau latihan menciptakan desain dapat dibina antara lain ;

1. Perasaan keindahan atau kepekaan artistik
2. Kemampuan mencipta atau kreativitas
3. Kemampuan berekspresi atau menyatakan perasaan, pikiran, tanggapan
4. Ketekunan dan ketelitian
5. Kemampuan memanfaatkan waktu luang dengan mengisinya dengan kegiatan yang berguna atau produktif (Kallo,1991;2,3).

c. Unsur- unsur desain

Keberadaan suatu benda pasti selalu di wujudkan oleh unsur-unsurnya, demikian pula kelahiran sebuah desain. Unsur-unsur untuk mewujudkan desain ini sering pula disebut unsur-unsur estetikanya, seperti berikut ;

1) Garis

Garis merupakan salah satu unsur utama sebuah desain, baik desain dua dimensional, maupun tiga dimensional. Ada beberapa hal yang perlu diuraikan tentang garis adalah

1. Pengertian garis, Ada tiga pengertian garis yakni garis adalah beberapa buah titik yang bersambungan satu dengan yang lainnya, garis adalah suatu goresan, dan garis adalah batas (limit) suatu benda dua ataukah tiga dimensional, massa, ruang, bidang, warna.

2. Bentuk bentuk garis, Bentuk bentuk garis terbagi tiga mulai dari garis lurus, garis lengkung, dan garis patah.
3. Sifat sifat garis, Sifat sifat garis terbagi beberapa macam yaitu: garis vertikal atau garis tegak lurus, garis horizontal atau garis mendatar, garis diagonal atau garis miring , garis pendek, garis panjang , garis kecil atau garis tipis, dan garis besar atau garis tebal (Kallo, 1992: 8).

2) Warna

Warna merupakan unsur utama kedua sebuah desain baik desain dua dimensional maupun desain dimensional yang harus dikuasai betul oleh setiap orang pendesain.

1. Pengertian warna, pengertian warna dapat dipahami melalui dua bidang ilmu, yaitu: menurut ilmu fisika, warna adalah kesan yang ditimbulkan oleh cahaya pada mata dan menurut ilmu bahan, warna adalah semacam zat berupa pigmen, (pigment dari Bahasa Inggris = zat warna)
2. Peranan warna, dalam kehidupan sehari-hari terutama bagi masyarakat modern ternyata warna itu besar sekali peranannya. Hampir semua benda, terutama buatan manusia memakai warna sebagai salah satu daya tarik, untuk membuat orang lain tertarik kepada benda tersebut. Contohnya : kue lapis, kembang gula, sapu tangan, sarung, kendaraan (motor, mobil, sepeda, pesawat terbang, dan sebagainya), baju celana, rok, blus, dll.

Peranan warna dalam kehidupan sehari-hari dapatlah dibagi atas dua golongan, seperti berikut : (1) Warna

mewakili alam, Warna di sini dipergunakan untuk mewujudkan warna alami pada gambar atau wujud benda tiruan alam. Misalnya dalam lukisan pemandangan alam yang bergaya naturalis nampak penggunaan warna biru untuk melukiskan langit, hijau untuk daun-daunnya, coklat untuk batang- batang pohonnya, warna abu-abu untuk tanah, serta warna merah/ jingga untuk mata hari, dan sebagainya. (2) Warna sebagai simbol, Warna-warna di sini dipergunakan untuk melambangkan suatu sifat tertentu, misalnya saja penggunaan warna merah putih pada bendera kebangsaan Republik Indonesia untuk melambangkan keberanian dan kesucian. Di sini merah berarti berani, putih berarti suci (Kallo, 1992: 10-11).

3) Ruang

a) Pengertian ruang

Ada dua pendapat tentang keberadaan ruang, Ruang adalah bentuk dua atau tiga dimensional, bidang atau keluasan. Dan ruang adalah keluasan positif atau keluasan negatif yang dibatasi oleh limit.

b) Jenis-jenis ruang

Jenis ruang menurut wujudnya

1. Ruang dua dimensional, hanya sisi panjang dan sisi lebar
2. Ruang tiga dimensional, memiliki tiga sisi yaitu sisi panjang, sisi lebar, dan sisi tinggi atau tebal.

Jenis ruang menurut penglihatan (tiga dimensional)

1. Ruang semu, nampak seolah-olah memiliki kedalaman (dimensi ketiga), karena tergambar didalam/pada bidang datar.

2. Ruang nyata memiliki sisi-sisinya secara nyata, dapat diraba.
- c) Sifat-sifat ruang
- Sebagaimana garis, maka ruang pun memiliki sifat tertentu, seperti berikut :
- a. Memiliki panjang dan lebar (ruang dua dimensional) serta tebal/tinggi (ruang tiga dimensional);
 - b. Memiliki gerakan arah seperti horizontal, vertikal, diagonal, lurus, melengkung, dan sebagainya;
 - c. Memiliki bentuk dasar bujur sangkar, persegi empat panjang, segitiga sama kaki, segitiga sama sisi, lingkaran, bola, parabola, kerucut, limas, kubus, runcing, tumpul, sempit, datar, dan sebagainya (Kallo, 1991: 32-33).

BATIK

a. Pengertian batik

Batik adalah suatu kegiatan yang berawal dari menggambar suatu bentuk misalnya ragam hias di atas sehelai kain dengan menggunakan lilin batik (malam), kemudian diteruskan dengan pemberian warna.

Pengertian batik secara umum adalah pembentukan gambar pada kain dengan menggunakan teknik tutup celup dengan menggunakan lilin atau malam sebagai perintang dan zat pewarna pada kain (Warsito, 2008: 12). Penelusuran arti kata batik dalam istilah Jawa berasal dari kata *rambataning* titik atau rangkaian dari titik titik (Honggopuro, 2002: 62). Sedangkan menurut Yahya, 1971:2 seni batik adalah karya yang dipaparkan di atas bidang datar (kain atau sutra) dengan dilukis atau ditulis, dikuas atau ditumpahkan atau dengan menggunakan canting atau cap dengan

menggunakan malam untuk menutup agar tetap seperti warna aslinya.

Seni batik merupakan unsur lokal genius yang menjadi ciri masyarakat Jawa. Seorang sarjana Belanda, J.L.A. Brandes (1889) telah menyatakan bahwa ada 10 butir kekayaan budaya yang dimiliki bangsa Indonesia (Jawa) sebelum tersentuh oleh budaya India yang salah satu diantaranya adalah seni batik. Perkembangan batik tersebut seperti terlihat dan dibuktikan pada patung-patung dewa di candi-candi dan seolah-olah sudah memakai kain batik.

b. Desain motif batik

Desain batik adalah sebuah ide ide baru yang berupa coretan yang memiliki unsur seni rupa dua dimensi maupun tiga dimensi bahkan abstrak, yang membentuk sebuah motif atau susunan susunan pola yang terbentuk menjadi satu keharmonisan.

Motif batik (*design* batik) adalah kerangka gambar yang mewujudkan batik secara keseluruhan. Motif batik disebut juga corak batik atau pola batik (Susanto, 1980: 212).

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian ini termasuk penelitian evaluatif pada taraf deskriptif kualitatif yang menjelaskan tentang kreativitas mahasiswa dalam membuat desain batik dan kendala yang dihadapinya.

Untuk mendapatkan data yang relevan dengan penelitian ini, maka peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, sebagai berikut:

1. Tes

Teknik tes adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan serentetan soal atau tugas serta alat lainnya kepada subjek yang diperlukan

datanya. Pengumpulan data dengan menggunakan teknik tes dapat disebut sebagai pengukuran (measurement). Setelah itu peneliti memberi tes praktik membuat desain batik. Teknik semacam ini banyak digunakan dalam penelitian kuantitatif.

2. Observasi (pengamatan)

Observasi digunakan dalam mengumpulkan data dengan mengamati secara langsung terhadap objek yang akan diteliti guna memperoleh data yang akurat. Dari observasi tersebut dilakukan bentuk pengamatan langsung terhadap mahasiswa angkatan 2015 Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar membuat desain batik.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan untuk mendapatkan data sekunder yang berupa dokumen-dokumen dan pengambilan gambar hasil karya desain batik mahasiswa angkatan 2015 Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.

4. Angket (kuesioner)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden (Sugiono, 2010: 199).

Jadi, Angket bertujuan untuk mengetahui kendala dan pemahaman mahasiswa angkatan 2015 Program Studi

Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar membuat desain batik.

5. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk memperoleh data yang akan memperkuat data observasi khususnya data tentang kreativitas mahasiswa dalam membuat desain batik, faktor kreativitas dan kendala. Wawancara dilakukan dengan berdialog kepada mahasiswa angkatan 2015 yang mengikuti mata kuliah kriya tekstil(batik).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut hasil nilai kreativitas membuat desain batik tugas praktik mata kuliah kriya tekstil (Batik) mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.

1. Berdasarkan hasil tugas praktik kreativitas mahasiswa dalam membuat desain batik pada aspek orisinalitas desain, menunjukkan bahwa mahasiswa yang mendapatkan nilai sangat baik tidak ada, yang mendapatkan nilai baik sebanyak 4 orang (8,88%), yang mendapatkan nilai cukup sebanyak 15 orang (33,33%), yang mendapatkan nilai rendah sebanyak 26 Orang (57,77%), yang mendapatkan nilai sangat rendah (error) tidak ada (0%), dan yang mendapatkan nilai tunda tidak ada (0%).

Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas mahasiswa pada aspek orisinalitas desain dalam membuat desain batik mahasiswa angkatan 2015 Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar

dianggap rendah. Hal ini dapat dilihat dari besarnya jumlah mahasiswa yang mendapat nilai 61-70 yaitu 26 orang (57,77%) dibandingkan dengan jumlah mahasiswa yang mendapat nilai sangat baik, baik, cukup, sangat rendah (error) dan tunda.

2. Berdasarkan hasil tugas praktik kreativitas mahasiswa dalam membuat desain batik pada aspek komposisi, menunjukkan bahwa mahasiswa yang mendapatkan nilai sangat baik tidak ada (0%), yang mendapatkan nilai baik sebanyak 2 orang (4,44%), yang mendapatkan nilai cukup sebanyak 18 orang (40%), yang mendapatkan nilai rendah sebanyak 25 orang (55,55%), yang mendapatkan nilai sangat rendah (error) tidak ada (0%), dan yang mendapat nilai tunda tidak ada (0%).

Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas mahasiswa pada aspek komposisi dalam membuat desain batik mahasiswa angkatan 2015 Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar dianggap rendah. Hal ini dapat dilihat dari besarnya jumlah mahasiswa yang mendapat nilai 61-70 yaitu 25 orang (55,55%) dibandingkan dengan jumlah mahasiswa yang mendapat nilai sangat baik, baik, cukup, sangat rendah (error) dan tunda.

3. Berdasarkan hasil tugas praktik kreativitas mahasiswa dalam membuat desain batik pada aspek keunikan gagasan pada Tabel 4.4 di atas, menunjukkan bahwa mahasiswa yang mendapatkan nilai sangat baik tidak ada, yang mendapatkan nilai baik tidak ada, yang mendapatkan nilai cukup sebanyak 15 orang (33,33%), yang mendapatkan nilai rendah sebanyak 30 orang (66,66%), yang mendapatkan nilai sangat rendah (error) tidak ada (0%), dan yang mendapatkan nilai tunda tidak ada (0%).

Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas mahasiswa pada aspek keunikan gagasan dalam membuat desain batik mahasiswa angkatan 2015 Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar dianggap rendah. Hal ini dapat dilihat dari besarnya jumlah mahasiswa yang mendapat nilai 61-70 yaitu 35 orang (66,66%) dibandingkan dengan jumlah mahasiswa yang mendapat nilai sangat baik, baik, cukup, sangat rendah (error) dan tunda.

4. Berdasarkan hasil tugas praktik kreativitas mahasiswa dalam membuat desain batik pada aspek artistik pada Tabel

4.5 di atas, menunjukkan bahwa mahasiswa yang mendapatkan nilai sangat baik tidak ada, yang mendapatkan nilai baik tidak ada, yang mendapatkan nilai cukup sebanyak 13 orang (28,88%), yang mendapatkan nilai rendah sebanyak 32 orang (71,11%), yang mendapatkan nilai sangat rendah (error) tidak ada (0%), dan yang mendapatkan nilai tunda tidak ada (0%).

Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas mahasiswa pada aspek artistik dalam membuat desain batik mahasiswa angkatan 2015 Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar dianggap rendah. Hal ini dapat dilihat dari besarnya jumlah mahasiswa yang mendapat nilai 61-70 yaitu 32 orang (71,11%) dibandingkan dengan jumlah mahasiswa yang mendapat nilai sangat baik, baik, cukup, sangat rendah (error) dan tunda.

5. Dari presentase nilai di atas maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas mahasiswa angkatan 2015 dalam membuat desain batik Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar adalah rendah, dengan gambaran yang ditunjukkan pada tabel 4.6

di atas yaitu banyaknya jumlah mahasiswa yang mendapat nilai 91-100 dengan kategori sangat baik tidak ada (0%), 81-90 dengan kategori baik tidak ada (0%), yang mendapat nilai 71-80 dengan kategori cukup adalah 19 orang (42,22%), yang mendapat nilai 60-70 dengan kategori rendah adalah 26 orang (57,77%), yang mendapat nilai <60 dengan kategori sangat rendah (error) tidak ada (0%), dan yang mendapat nilai tunda tidak ada (0%).

Kreativitas Mahasiswa Angkatan 2015 dalam Membuat Desain Batik Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar adalah rendah (dapat dilihat pada lampiran nilai tabel 7) dengan hasil nilai akhir yaitu 69,14 dan rata-rata nilai pada setiap aspek yakni orisinalitas desain yaitu 70,07, aspek komposisi 70,14, aspek keunikan gagasan 68,37 dan aspek artistik 68,00.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah di hasilkan mengenai kreativitas mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar dalam membuat desain batik, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kreativitas mahasiswa angkatan 2015 dalam membuat desain batik di Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar adalah rendah dilihat dari nilai akhir dengan rata-rata yang diperoleh 69,14. Nilai rata-rata yang diperoleh pada setiap aspek yaitu, aspek orisinalitas desain 70,07, aspek komposisi 70,14, aspek keunikan gagasan 68,37, dan aspek artistik 68,00.
2. Kendala yang dihadapi oleh mahasiswa angkatan 2015 Program Studi

Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar dalam membuat desain batik terdiri dari dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal, Faktor internal meliputi: (1) Mahasiswa sebanyak 29 orang (64,44%) membutuhkan referensi sebagai acuan untuk membuat desain batik, (2) Mahasiswa sebanyak 17 orang (37,77%) membutuhkan alat bantu berupa mistar pola untuk mempermudah proses pembuatan desain batik, (3) Mahasiswa dalam keadaan capek mengikuti tes membuat desain batik, (4) Kurangnya wawasan tentang batik dan terbatasnya waktu yang diberikan kepada mahasiswa saat tes membuat desain batik, (5) Bukan tugas mata kuliah sehingga mahasiswa tidak serius saat membuat desain batik. Faktor eksternal meliputi: (1) Mahasiswa sebanyak 24 orang (53,33%) membutuhkan ruangan praktik membatik yang memadai, (2) Tidak ada dosen pengampu saat penelitian membuat desain batik dilaksanakan, (3) Tes dilakukan diluar jam kuliah.

Berhubungan dengan adanya kesimpulan penelitian di atas, maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut:

1. Perlu melengkapi buku-buku referensi tentang karya seni kriya tekstil (batik) karena dengan adanya buku mengenai seni kriya tekstil (batik) tersebut dapat menambah wawasan mahasiswa dan mengacu kreativitas yang lebih baik.
2. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa kreativitas mahasiswa dalam membuat desain batik hasilnya rendah jadi perlu memperbanyak latihan dan memperluas refrensi agar desain yang diciptakan oleh mahasiswa lebih berbobot.

3. Kepada seluruh mahasiswa jurusan pendidikan seni rupa agar kiranya hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dan penambahan wawasan, juga pengetahuan tentang seni kriya tekstil (batik) dan menjadi bahan pustaka bagi yang memerlukan.
4. Seni kriya tekstil (batik) seharusnya tetap dikembangkan dan dapat dijadikan sumber penghidupan dan lapangan kerja bagi masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Bastomi, Suwaji. 1983. *Pendidikan Kesenian Seni Rupa*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Karmila, Mila. 2010. *Ragam Kain Tradisional Nusantara*, Jakarta, Bee Media Indonesia.
- Kahar Wahid, Abd. 1995. *Perlunya Kreativitas dalam Penciptaan Karya Seni*. UjungPandang: Taman Budaya Provinsi Sulawesi Selatan.
- Kallo, Nurdin. 1991, *Desain Dasar, Ujung Pandang*, IKIP UjungPandang.
- Kantun, Sri. 2017, *Penelitian Evaluatif Sebagai Salahsatu Model Penelitian dalam Bidang Pendidikan*, Jakarta: Artikel FKIP UNEJ
- Kountur, Ronny. 2009. *Statistik Praktis*. Jakarta: PPM
- Kuntjojo. 2009. *Metodologi Penelitian*, Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri
- Munandar, Utami. 2002. *Kreativitas dan Keberbakatan*. Jakarta: PT Gramedia
- Pustaka Utama.
- _____ 1988. *Kreativitas Sepanjang Masa*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Pratikya, Ahmad Watik. 2007. *Dasar – Dasar Metodologi Penelitian Kedokteran dan Kesehatan*, Jakarta, Raja Grafindo Persada.
- Said, Abdul Aziz. 2006. *Dasar Desain Dwimatra*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Sugono, Dendy. 2008. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.
- Suroso, Agung. *Keunikan Teknik Batik Kayu*, Klaten: Saka Mitra Kompetensi.
- Susanto, Sewan. 1980. *Seni Kerajinan Batik Indonesia*. Yogyakarta: Balai Penelitian Batik dan Kerajinan, Lembaga Penelitian dan Industri, Departemen Perindustrian RI
- Sipahelut, Atisah. 1991. *Dasar Dasar Desain*, Jakarta: CV.Grafik Indah
- Sugiono. 2010. *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Tjahjani, Indra. 2013. *Yuk Membatik, Panduan Terampil Membatik untuk Siswa*, Jakarta: Esensi Erlangga Group.
- Tri Cahyani, Anugrah. 2016. *Kreativitas Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni Dan Desain Universitas Negeri*

Makassar Dalam Membuat Desain Keramik. Makassar: Skripsi FSD UNM

Yuliman, Sanento. 1983. *Lingkup Seni Rupa.*
Bandung: Institut Teknologi
Bandung.

[Http://blog-
senirupa.blogspot.com/2013/10/seni-
batik.html._1](http://blog-senirupa.blogspot.com/2013/10/seni-batik.html._1)

[http://www.spirit-guru.com/2015/02/materi-
lomba-membatikdesain.html?m=1](http://www.spirit-guru.com/2015/02/materi-lomba-membatikdesain.html?m=1)